

Интернет- и гейм зависимость как форма девиантного поведения: феномен MMORPG

В последнее время все актуальнее становится проблема вредного влияния Интернета на пользователей, в частности развитие Интернет- и гейм зависимости. Мы живем в эпоху информации и господства информационных технологий, и поэтому изучение влияния Интернета на общество является важной задачей сейчас, когда современные информационно-коммуникативные технологии (ИКТ) значительно расширили возможности человека в его личностном развитии.

Одним из негативных последствий пребывания в Сети считают появление у части пользователей Интернет-зависимости. Ее признаками, в частности, называют нежелание отвлечься от работы в Интернете (при этом забываются домашние дела, учеба, личные встречи); увеличение затрат на Интернет; пренебрежение общением с друзьями; готовность довольствоваться случайной пищей около компьютера; пренебрежение собственным здоровьем и гигиеной, а также нежелание принимать критику подобного образа жизни. Интернет-аддикция - феномен зависимости от сети Интернет, проявляющийся в своеобразном уходе от реальности, при котором процесс навигации по сети затягивает субъекта настолько, что он оказывается не в состоянии полноценно функционировать в реальном мире.

В 2007 году компания JWT опубликовала результаты опроса жителей США на тему их привязанности к Сети. На вопрос, сколько они могут обойтись без выхода в Интернет, не чувствуя при этом дискомфорта, 15% респондентов заявили, что день или меньше, 21% - два дня, а 19% - несколько суток. Только одна пятая часть среди более чем 1 тысячи респондентов сказала, что может обойтись без выхода в Сеть неделю. Установлено, что в первую очередь подвержены зависимости люди с низкой самооценкой или яркие индивидуалисты, которые предпочитают дистанцироваться от общества, люди с повышенной тревожностью и склонностью к депрессии. Для них Интернет становится местом, где они могут создать отношения, пусть и виртуальные. Они обладают возможностью выговориться, быть понятыми (или иметь свидетельства, что их поняли), и это дает свободу от внутренних переживаний и волнений, привнесенных из реальной жизни.

Еще одна проблема – это гейм-аддикция. Сегодня существует огромное количество различных MMORPG. Наиболее массовые (число подписчиков свыше 10 миллионов) – это WoW и Lineage-2. В США, по опросам ESA, 55 % опрошенных родителей считают, что MMO полезны для их детей. А Маресса Орзак привлекла внимание к себе и своей работе заявлением о том, что 40% пользователей World of Warcraft (которых уже порядка 11 миллионов) страдают зависимостью от игры. Механизм возникновения зависимости состоит из 2-х элементов: это уход от реальности и принятие роли. Основой этого механизма является потребность человека в «отстранении» от повседневных хлопот и проблем, своеобразная трансформация потребности в сохранении энергии. Механизм основан на естественном стремлении человека избавиться от разного рода проблем и неприятностей, связанных с повседневной жизнью. Ролевая компьютерная игра - это простой и доступный способ моделирования другого мира или таких жизненных ситуаций, в которых человек никогда не был и не будет в реальности. В основе принятия роли лежит потребность в игре как таковой, которая свойственна человеку, а также стремление к принятию роли компьютерного персонажа, которая позволяет человеку удовлетворять потребности, по каким-то причинам не способные удовлетвориться в реальной жизни. Интернет- и гейм зависимость уже считается официальным диагнозом, и часто является симптомом других серьезных проблем в жизни личности.